

Łukasz Saldat 188714

Elektronika

Temat projektu: Gra typu Pacman trenująca koordynację pracy rąk

Cel projektu: Trening koordynacji wzrokowo-ruchowej, gimnastyka mózgu, integracja półkul mózgowych

Opis projektu: Po dwóch przeciwległych końcach planszy w stylu gry Pacman pojawiają się postacie, które automatycznie przesuwały się do przodu. Gracz nadaje kierunek poruszania się pierwszej postaci (skręcanie) w celu omijania przeszkód za pomocą klawiszy WASD lewą ręką. W tym samym czasie steruje również drugą postacią za pomocą klawiszy strzałek prawą ręką. Celem gry jest spotkanie się postaci w tym samym miejscu (zderzenie się) przed upływem czasu. Przewiduje się kilka plansz ze wzrastającym poziomem trudności: zmniejszanie ilości dostępnego czasu, przyspieszanie postaci.

Docelowi użytkownicy gry: Osoby w różnym wieku, które chcą poprawić swoją koordynację wzrokowo-ruchową, w szczególności dzieci.

Język: Java